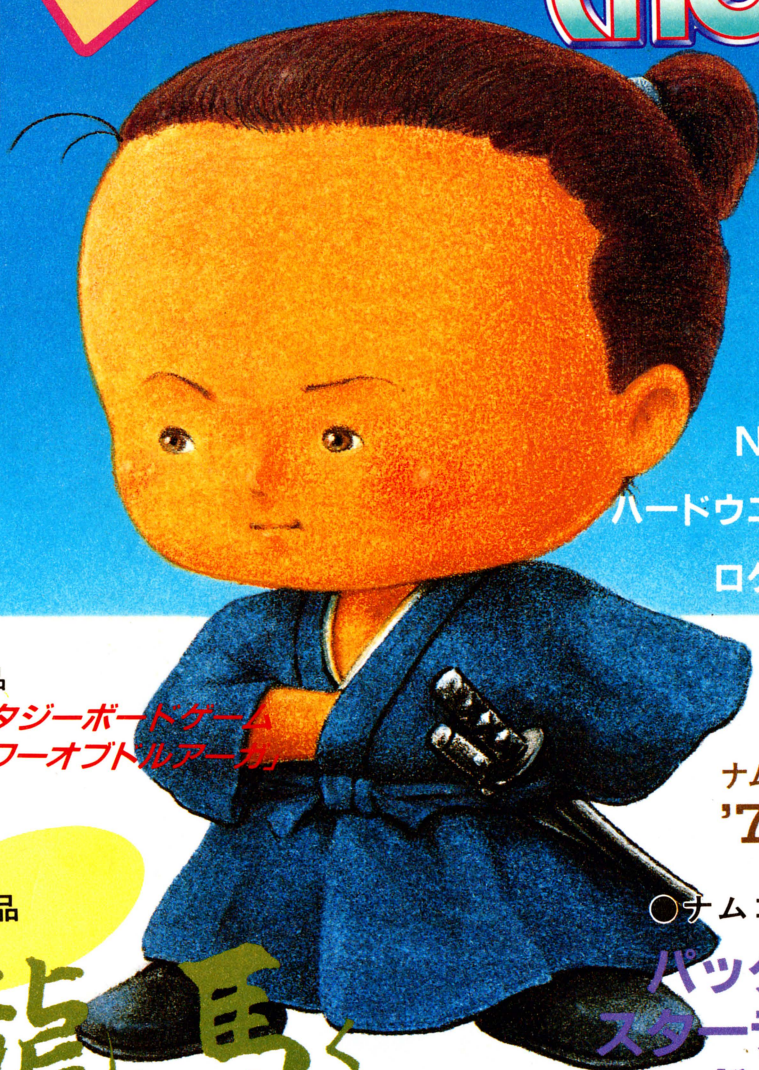
NG
エヌジー
namco COMMUNITY MAGAZINE
1985
第11号
●NEW GAME
モトス
Motos
午後の国
●
NG TALK
●
ハードウエアサポート
●
ロケ紹介「四国」
●新製品
ファンタジーボードゲーム
「ザ・タワーオブドルアーガ」
ナムコグラフィティ
'76〜'80
●新製品
龍馬くん
○ナムコット倶楽部
パックランド
スターラスター
バーガータイム

〔用意するもの〕

〈Ⓐ, Ⓑの場合〉
- 補強用ボール紙(0.8～1ミリ厚さ)
- ハサミ，カッター
- プリットのり，接着剤

(できればピンセットもあれば便利)

〈Ⓒの場合〉
- ゴム板(年賀状などの版画用)
- 彫刻刀，カッター
- ふつうののり，木工用ボンド
- ガーゼ少々
- 補強用ボール紙(厚さ1ミリ)

補強用ボール紙

付録ページのキャラクターに、版としての厚みを補うためと、スタンプ台紙やスタンプ取手を丈夫にするために使用。1ミリ以上だと切りにくい。

接着剤

ふつうののりは水分が多く、乾くと紙が反ってしまってスタンプ出来ないので避ける。乾く時間が短く、接着力が強いのを使うこと。

- **木工用の白いボンド**…細かいところに向くけど、広い面や、つけすぎると乾いたとき反る。
- **黄色いボンドやセメダイン**…ねばるのでハミ出しに要注意。
- **プリットのり**……細かい部分には不向き。

〔作り方〕

〈Ⓐ, Ⓑの場合〉 ❶まず、ⒶかⒷのうち好きなキャラクターを選ぶ。選んだキャラクター，その下紙，スタンプ台紙，スタンプ取手を、補強のためボール紙にプリットのりで張り付ける。

Ⓐのとき

❷①でボール紙に張ったモンスターの、胴体，帽子，手袋をハサミとカッターで切る。白目部分，口，帽子のベルトも切り抜くのを忘れずに。

❸①のモンスター下紙を切り取って、②の各部分を、輪かく線に見える分くらいの幅を少しずつあけて接着する。

㊟1:接着剤はつけすぎてハミ出さないよう注意。乾きかけの時がよくくっつくョ。

㊟2:スタンプ面に接着剤がつくと、スタンプするときインクをはじいてしまうので気をつけて。

❹③を①のスタンプ台紙にプリットのりかボンドで接着し、同様に①のスタンプ取手をしっかりとくっつけて出来上がり。

Ⓑのとき

❷①でボール紙に張ったプーカを輪カクだけ残して切り抜きます。

㊟:細い部分は切れやすいのでカッターに力を入れすぎないように。

❸①のプーカの下紙に②をくっつけます。

㊟1:接着剤はつけすぎてハミ出さないよう注意。乾きかけの時がよくくっつくョ。

㊟2:スタンプ面に接着剤がつくと、スタンプするときインクをはじいてしまうので気をつけて。

❹③を①のスタンプ台紙にプリットのりかボンドで接着し、同様に①のスタンプ取手をしっかりとくっつけて出来上がり。

〈Ⓒの場合〉 Ⓐ，Ⓑと同様に紙でも出来るけれど、少し細かいので、ボール紙だと難しい。そこで、年賀状などに使うゴム板でギルを彫ってみよう。

①付録ページでは紙が厚いので、もっと薄い紙にギルをコピーしてゴム板にのりで張る。(これはふつうのりでします。)

②輪カク線、髪、目を残して、ギルの姿と、その回りも彫る。

③彫り上がったら、ギルの回りを、フチを少し残して切り落とし、①で張った紙をきれいにはがし、スタンプ面を平らにする。

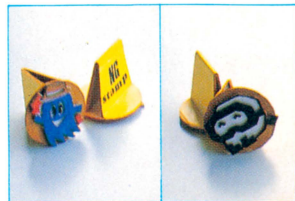
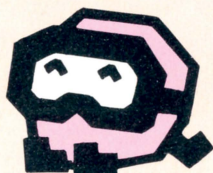
❹③の裏面に、木工用のボンドでガーゼをくっつけて(接着力を強くするため)、乾なかいうちにスタンプ台紙もくっつける。(ギルは付録の台紙より大きいので、自分で台紙の大きさと形をつくってネ。)

失敗しないためのアドバイス

- カッター、ハサミはよく切れるものを使う。
- Ⓑのプーカを切るときは、中をくり抜いてから外側を切る方が失敗が少ない。
- 切りとったキャラクターを下紙に接着するときは、㊟1，㊟2をよく読んでていねいにする。
- スタンプ取手の折る部分は、ボール紙にカッターで浅く切り込みを入れてから折るとキレイに出来る。

特別付録

NGオリジナルSTAMPを作ろー！

このページプラス、空き箱などのボール紙で、ナムコオリジナルキャラクターのスタンプを作ってあそぼう。

ボール紙で丈夫にしてから使ってネ！

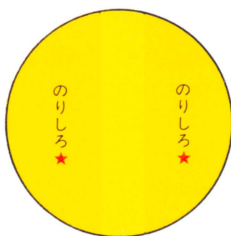
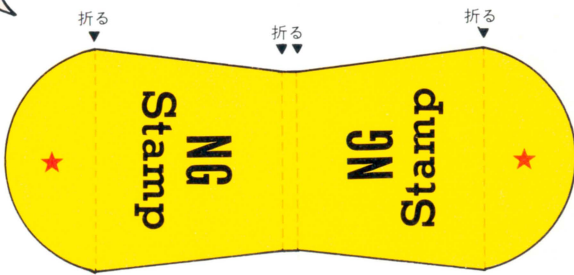
詳しい作り方は右ページにあるヨ！

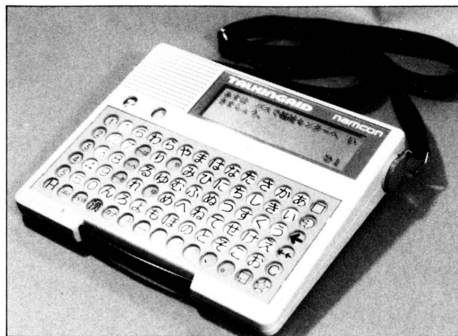
ボール紙にはりつけた後、台紙と取手の★印部分を接着します。

〈スタンプ台紙〉

〈スタンプ取手〉

〈切リトリ線〉

TOPICS

新製品 トーキングエイド

携帯型意思伝達装置

外形寸法・W270×D225×H55
重量・約1kg
表示・液晶(256×64ドット)
最大表示数・63文字
音声合成出力・200mW
価格・98,800円
11月下旬発売予定

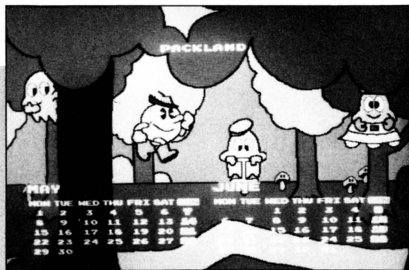
全国には今、脳性麻痺の人が8万人います。重度の場合は歩行も会話をすることも困難です。また手も不自由なために字を書くこともひじょうに大変で、他人への意思伝達がむずかしいのが現状です。

トーキングエイドは、このような人達がもっとスムーズに意思を表現できるようにという願いをこめて開発された携帯型意思伝達装置です。ミゾの付いたキースイッチは手のふるえる方でも確実に押すことができます。また、文章を表示するだけでなく音声合成によってその文章が発声されます。このトーキングエイドは、障害者の方の積極的な社会参加にきっと役立つことと思います。もし、障害を持つ方が困っているのを見かけたら、思いきって声をかけてみて下さい。

(尚、このトーキングエイドは大阪府立身体障害者福祉センターの御指導により、ナムコが企画、開発しました。)

'86 ナムコカレンダー ただ今制作中!

ビデオゲームの魅力ってゲームのおもしろさは勿論だけど、コンピューターグラフィックスの美しさも大きな魅力の1つだね。個性的なキャラクターの数々、リアルで美しい背景、それらに魅せられて自らCGに挑戦しているマニアも多いだろう。CGの美しさにかけては定評のあるナムコが、ファンの熱いラブコールに応えて制作したのが、'86ナムコカレンダーだ。

例えば、家庭用のマイコンの中でかなり性能のよいソニーSMC777Cでも、CGに使える色数は最高16色までだけど、ナムコで使用しているコンピューターだと128色まで使用可能。しかも1600万色ものバリエーションの中から選べる訳だから、かなり微妙な色あいまで表現できるスグレものなんだ。これらを駆使して、パックランドを始めゲームキャラクター達を描いたCGはカレンダー用の完全オリジナル版。これは期待していいぞ。11月完成予定、販売する可能性もあるのでお楽しみにね。

▲ただ今C・G制作中。使い易い卓上タイプの予定だヨ。

NO. 11 1985

CONTENTS

創立30周年記念……………6
ナムコグラフィティ(2)
'76〜'80
ナムコTVゲーム時代の幕明け

ロケーション紹介…………10
四国

新製品ニュース1…………13
エモーショナルエナジー 龍馬くん

読切連載SF小説(2)………14
「不幸の日」

ナムコット倶楽部…………16

■新製品情報
●パックランド
●スターラスター
●バーガータイム

■バラエティ情報
ビーグル・カイト他

NEWGAME……………24
モトス
MOTOS

HARD WARE SUPPORT ハードウェアサポート…27

ひろみ'S
ラジオWAアメリカン‥29

午後の国……………31
●第11話〈時の流れに〉

NG TALK………32

新製品ニュース2…………34
ボードゲーム「ドルアーガ」

FROM-STAFF……………36

ナムコオリジナルグッズ
通信販売注文方法………37

●NG入手方法
●「御用だ！」紹介…………39

特別付録 NAMCO キャラクタースタンプ

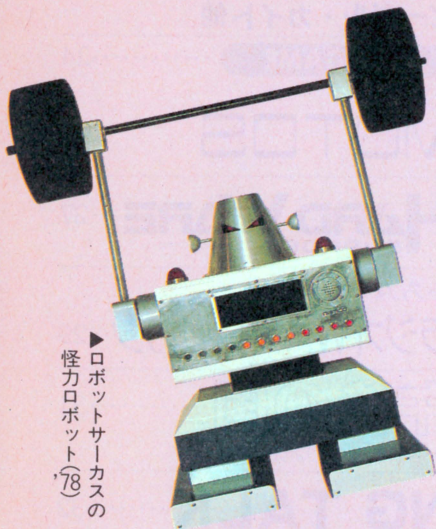
編集
●
レイアウト
●
㈱ナムコ
デザイン課
NG編集室

COVER

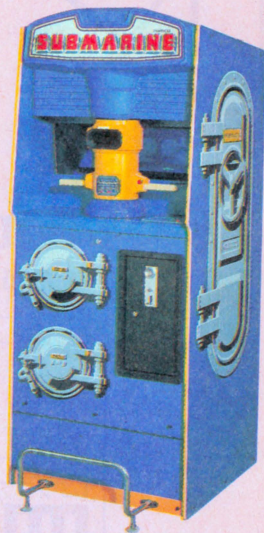
「心はいつも太平洋ぜよ！」
元気いっぱい，エモーショナル
エナジー"龍馬君"は
いつも君のそばにいてくれる。

イラストレーション　穴田 悟

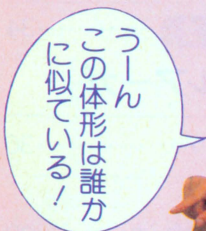
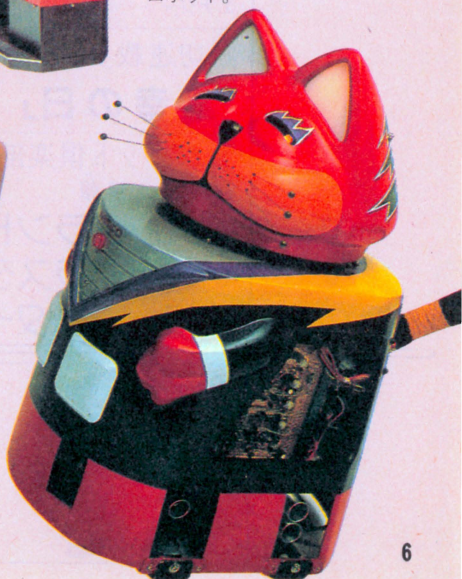
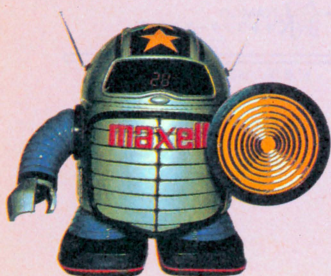
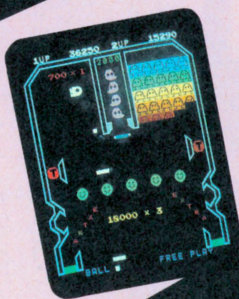
ナムコグラフィティ(2) '76～'80

さあ、いよいよＴＶゲーム時代の幕明け。
今回は'76～'80をご紹介。もうこの頃の製品は記憶に新しいでしょう。
まだまだ活躍中のエレメカ達も、いっぱい登場するよ。

▶ロボットサーカスの怪力ロボット('78)

▲パックマン('80)※Ｐ９に解説

▼フォーミュラー・1('76)※Ｐ８に解説

▲サブマリン('78)※Ｐ８に解説

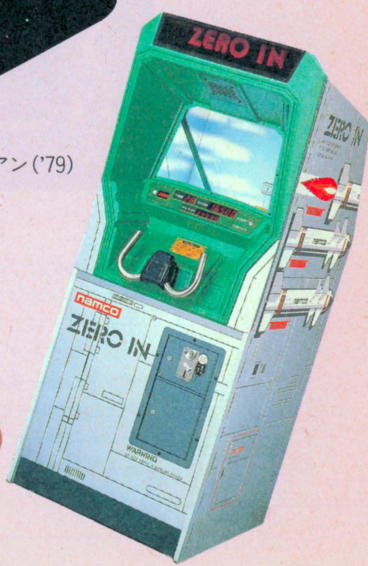
▼ニャームコ('80)
マイコン搭載の自立型迷路脱出ロボット。

うーん この体形は誰かに似ている!

▼マクセルくん('80)
日立マクセルの乾電池販促用ロボット。

◀キング&バルーン('80)※P9に解説

◀キューティーQ('79)※P9に解説

▲原子力ロボット・アトマ('80)
I号からIII号まであり、III号は音声認識、音声合成システムを搭載

▼ゼロイン('79)
スピード感が売りもののドッグ・ファイトゲーム。

▲ギャラクシアン('79)
※P9に解説

▲ピッチイン('79)※P9に解説

'76

ロッキード事件で明け暮れた76年。ナムコからはエレメカのヒット作が次々誕生した。

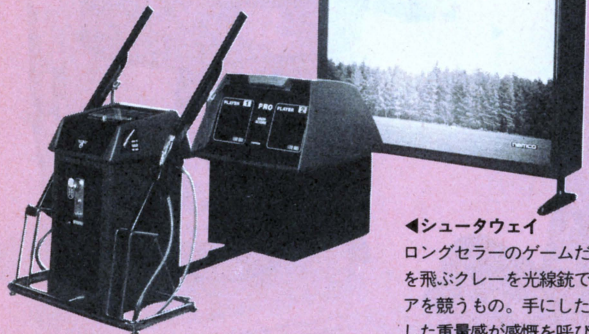
●フォーミュラー・1(写真P6)
レーサー以来のナムコ・ドライブシミュレーションゲームの集大成といえる作品。この後継機が〝フォーミュラー・1・マッハ〟そして、後に〝ポールポジションへと続いていく。

〈'76の作品〉〝F1〟〝KOモンキー〟〝ロボコンエース〟

'77

'77年に、品川駅で青酸カリ入りコーラが捨てられ呑んだ二人が死亡した事件があった。

〝時代は繰り返す〟だと思ってしまうね。

〈'77の作品〉
〝シュータウェイ〟
〝F1マッハ〟

◀シュータウェイ
ロングセラーのゲームだ。スクリーン上を飛ぶクレーを光線銃で打ってそのスコアを競うもの。手にした銃のずっしりとした重量感が感慨を呼びおこし、未だに内外で人気の失われていないゲーム。

'78

ナムコ初のビデオゲーム誕生の年！

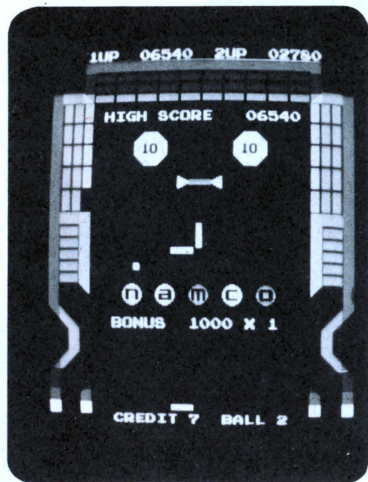
〈'78の作品〉
〝サブマリン〟〝クレイチャンプ〟
〝ナムコンII〟〝ロボットサーカス〟
〝ジービー〟

●サブマリン(写真P6)
結構今でも目にするマシン。潜望鏡からのぞいた海の風景は感動もノ。ナムコ光学技術の粋を集め、高い評価を受けた傑作機。

▼クレイチャンプ
シュータウェイのアップライトタイプ。目新しさはないが、技術レベル・精度はグンとアップした。

'80

いよいよ80年代。量から質へと生活、文化が変わっていく中で画期的な変化は、コンピューターがとっても身近になってきたことだね。

〈'80の作品〉〝バッティングチャンス〟〝ターボ〟〝ジャンボドラえもん〟〝ニャームコ〟〝アトマI・II・III〟〝マクセルくん〟〝パックマン〟〝ラリーX〟〝タンクバタリアン〟〝キング&バルーン〟

▲ジービー
ピンボール的なブロック崩し風のゲームで、記念すべきナムコ・オリジナルビデオゲームの第1号。だが不運なことにこのゲームが登場した1977年あのスペースインベーダーが登場して競争、あえなく轟沈。（デッドコピー含めて30万台は売れたインベーダーVS8000台のジービーでは勝負にならなかった。）

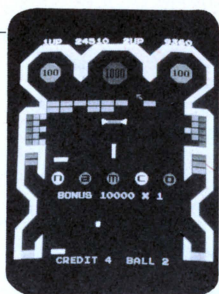
ちなみにジービー以後、あのギャラクシアンをはさんで「ジービー一家三部作」(ジービー、ボムビー、キューティーQ）と相成る。

'79

'78から'79にかけて、あのインベーダーゲームの絶頂期だった。どこへ行ってもゲームの音が聞こえていたね。

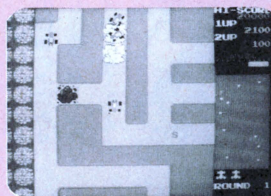
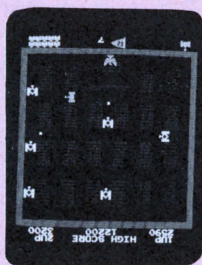
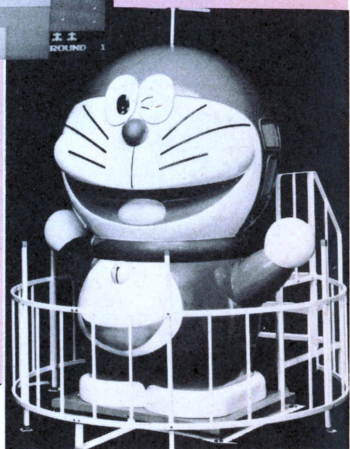
●ピッチイン（写真P7）
球速測定ゲーム。スリット式スピードガン使用。ゲーム時に流れる「プレイボール」の声は、セ・リーグの審判のものという本格派だ。

〈'79の作品〉"ピッチイン""ゼロイン""カールおじさん""ギャラクシアン""ボムビー""キューティーQ"

KA-POW!

▲ボムビー
ジービーに続くオリジナルビデオゲーム第2号。

●ギャラクシアン（写真P7）
1979年後半、インベーダーブームが去り、中心不在だったビデオゲームワールドに彗星の如く現れたギャラクシアンはまたたく間にインベーダーファンをとりこにし、全国へ、そして海外へと広まっていった。インベーダー(©タイトー)が上下左右の動きに限られていたのに対し、このゲームは滑らかな曲線を描いて下降、攻撃…といった完全2次元的広がりをもったゲームであったため若者たちの心をとらえた。

●キング&バルーン（写真P7）
王様を風船から救うというよーわからんテーマ。何度破壊されても平気な砲台と独想的な内容を盛りこんだゲーム。

◀パックマン
キャラクターのよさ、ルールの単純さ、それでいて奥の深いところが人気を呼び、日本のみならずアメリカでも一大センセーションを巻きおこした大ヒットゲーム。アメリカで発売されているパックマンのキャラクター商品は250社430種類に及び、「パックマンの日」まで設立された。

◀ラリーX
レーダーを見て、レッドカーをよけながらチェックポイントをとっていく。

▶タンクバタリアン(↘)
画面左右上部から湧いて出て来る敵戦車をやっつける市街戦ゲーム。特有の暗さと操作性の悪さ、カラーセンスのミスマッチ加減が一部のマニアの中で異常な人気を呼んだが、人気機種パックマンとニューラリーXの間にはさまれ、キング&バルーンと一緒に身をもち崩す。

▶ジャンボドラエモン

'70年代後半のビデオゲームブームの倒来の様子、ナムコの製品からも感じていただけたのではないかと思います。さて、次回は80年代で最終回です。

モデルはナムコットのマスコット、ムネキヨくん。

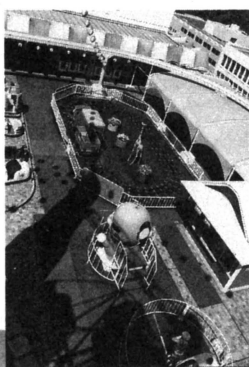
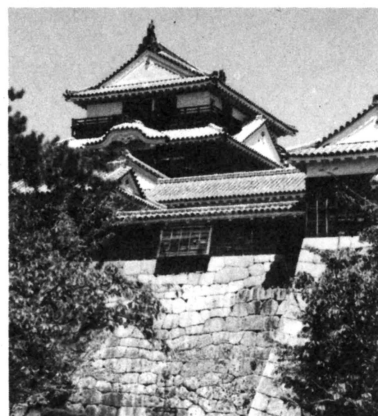
ロケーション
紹介
四国

※①住所②電話番号③定休日

青い海がとりまく自然美の四国。
阿波おどりの発祥の地、龍馬くんの故郷。
今回は、四国のロケーションをご紹介！

三越松山店 ナムコランド

①愛媛県松山市一番町3ノ1ノ1②0899（45）3111③月休

夏目漱石の坊っちゃんで有名な松山は、高松をしのぐ四国第一の都市。市街の中央には松山城がそびえ、学校がたくさん見られる文化都市です。この松山城のすぐ近くに三越松山店があり、屋上はナムコの遊園地となっています。モノレールや観覧車があり楽しい雰囲気。観覧車に乗ると松山城が真近に見え、市内は一望のもとでゴキゲンです。また、ここのゲームコーナーは屋上の建物の中にあり、明るく清潔でとても快適。ゲーム大好き少年にはおススメの穴場ですよ。

▶三越松山店の屋上。観覧車はナイスな展望台。

▶ダイエーコーノ三津店ナムコランド

ダイエーコーノ三津店 ナムコランド

①愛媛県松山市三津3ノ5ノ40②0899（52）1502③無休

松山の魚港のすぐ横にあるダイエーコーノ三津店。その建物の横に一見倉庫のようにくっついているのがナムコランド。小さい子向の遊具とテーブルゲームが半々。小さい子供から、中高生まで楽しめるゲームスペースです。

▼今治。プレイランド

今治ショッパーズプラザ プレイランド

①愛媛県今治市旭町1ノ4ノ11
②0898(5)4059③月2回火休

国電今治駅のすぐ近くにある今治ショッパーズプラザの5F。おもちゃと飲食のフロアに、このプレイランドがあります。近くに高校が多いので、高校生がよく来るとのこと。NGのファンが多いらしいのがうれしいね。

ビッグキャロット 高松店

①香川県高松市片原町2ノ4細谷ビル
②0878(22)4555 ③無休

フェリーボートやホーバークラフトなどさまざまな船の出入りする四国の玄関口の高松。この街の繁華街はとてもにぎやかで、夜は赤ちょうちんやネオンの明るさで昼のように明るい。その繁華街の中でも琴電片原町駅の近くに位置するビッグキャロット。ここはわりと大人に人気。店では、人気ゲームやニューゲームを揃えファンの期待に答えるようがんばっています。大食漢の林店員はメガネをとるとなかなかハンサムでした。

プレイシティキャロット 常磐店

①香川県高松市常磐町1ノ5ノ9
②0878(34)3686③無休

ここも同じく高松繁華街の中。琴電瓦町のすぐ近くです。ここは、少年ファンが多くにぎやかなゲームスペース。2Fはナムコの高松事務所です。

▲PCC常磐店

うまいもの

高松のうまいものは、何と言っても讃岐うどんだと実感。麺にはコシがあって、とてもよい歯ざわり。おつゆは関西風でさっぱりとしておいしい。この地に来たら絶対味わってみて下さい。

ジャスコ栗林店 プレイランド

①香川県高松市花の宮3ノ1ノ1
②0878(66)0376③木休

高松市内にある栗林公園は、紫雲山を背景にした約75万㎡の回遊式大庭園。その公園の前にあるジャスコの3Fにナムコのプレイランドがあります。本屋さんの前に位置するプレイランドは、ちょっと奥まった所にあるので地味な感じ。でも、ショッピング帰りのファミリーや小、中学生に人気があります。店長の入谷さんは、子供を愛するお父さんのような人でした。

▲ジャスコ・プレイランド

三越高松店 ファミリーガーデン

①香川県高松市内町7ノ1
②0878(51)5151③月休

高松駅近い三越の屋上ファミリーガーデン。ここの名物は何といってもお城ロボットの観覧車です。前回のナムコグラフィティにもあったように、17年前にできたんですよ。これを維持していく苦労はたいへんなものですが、お城を見るのを楽しみに来る子供や、なつかし

がってくれる大人の笑顔に店長の辻井さんは喜びを感じているようでした。
他にも乗り物やゲームコーナーもある楽しい屋上遊園。来て下さいネ。

▶名物のお城観覧車
▼これがチューリップの開いたところ。

とくしまCITY
プレイシティキャロット＆わんぱくCITY

①徳島市寺島本町東3ノ8
②0886(54)8547③水休

徳島駅前のしゃれたファッションビルの6Fにあるキャロット。ここは外の陽がたっぷり入る明るいゲームスポットです。フェニックスのあるステキなインテリアはとてもさわやか。またここには、ナムコのキャラクター商品を販売するカウンターがあるので、ナムコファンには見逃がせない。そして、上の階には、ちょっと違う雰囲気の〝わんぱくCITY〟というゲームコーナーがある。ここは、アップライトの子供向ゲームが中心。サンルームのような明るい部屋でマンガコーナーもある。入口がわかりにくいから注意してね。

▲としまCITY PCC

ニチイ徳島店
プレイランド

①徳島県徳島市万代町4ノ2ノ1
②0886(26)0887③火休

徳島新町川に面したニチイの2Fはなんと約半分がプレイランド。ゲーム機からオートテニスや卓球台まで盛りだくさん。また楽しい遊園地も広くて充実しています。

・その他の四国のナムコロケーション

ダイエーコーノ久米店
プレイランド
①愛媛県松山市南久米町243ノ1
②0899(76)2530③月2回月休

東予ショッパーズプラザ
プレイランド
①愛媛県東予市三津屋南7ノ14
②0898(5)4059③火休

フジ北宇和島店
ナムコランド
①愛媛県宇和島市伊吹町字タカヒ甲912番地
②0895(24)4051③火休

ジャスコ白鳥店
プレイランド
①香川県大川郡白鳥町松原630
②0879(24)0564③木休

ダイエーハトヤ
ナムコランド
①徳島県鳴門市撫養町斉田字大堤18ノ1
②0886(85)1530③水休

四国 旅話
—なると—

徳島の取材を終えてから、私達は、名高き鳴門海峡の渦潮を見るためにドライブとしゃれこんだ。このあたりは整備が行き届き、快適なドライブウェイ。しだいに見えてきた鳴門大橋はダイナミックで迫力だった。何しろ工事に10年かかってるんだからスゴイ。開通はまだ今年の7月というから新しくてピカピカ。でも、みんな渦を見るためにここに来るのに、よく見える橋の上で車を止めちゃいけない規則になっている。この矛盾は何だ！それにこの違反者に注意する為にTVカメラとスピーカーまで橋についている。(お金かけてるね)

で、渦はというと、想像していた程の大迫力ではなかった。これはどーも時間を選ばないといけないみたい。(春秋の大潮の正午だという話。)

さて、ここらに来たら、おみやげは、灰ワカメがいいよ。渦にきたえられて、強くおいしいワカメでした。(土井さんありがとー。)

エモーショナルエナジー"龍馬くん"

坂本龍馬という人について、知っている人は知っていると思いますが知らない人は知らないと思いますので、私の知っている限りのことをお教えします。彼は幕末戦後動乱のジュラ紀に栄えた国の土佐に生まれ、小さい時は熊とすもうをとって負けてしまうほど弱虫だったのですが、お姉さんのターミネーター乙女の特訓により花柳一刀流の名取となりました。江戸に出て後に、「牛殺し龍馬」「ゴットハンド」と呼ばれるボードビリアンになった偉い人で、身長1m85cmで体重3万トン、口から放射能の炎を出し東京湾に上陸した話は今も有名で、だから何だってんだ！という声も聞こえますが、つまり早い話が大変元気の良い人で、この人のおかげで今の日本があるわけなんです。

まあ、あの、史実にもとずいた固苦しい話はこれぐらいにして、「なんかよくわからないけど、まあ偉い人らしい。」と思って下さい。

で、今回ナムコから出た「龍馬くん」は、現代の坂本龍馬であり、大変に元気が出るおまじないみたいなお人形なのです。なんと人形の刀を引張ると、勇気がわく4つのふれえずを話すのです。「あたしリカちゃん！」なんてえことは言わないし、「今晩は、タワラコータローです。」とも言わない。「ナムコのバカヤロー！」なんてことは言わしたいけど言わない。あくまでもマジに、元気の出る言葉を話してくれるのです。

さあ、ここまで読んで「龍馬くん」の良さが解らない人はこのまま寝てしまってけっこうです。解った人は、のんびりNGなんか読んでないですぐおもちゃ屋さんに飛んでけよ！コノヤロ！

ということで、龍馬くんの発売を記念して(?)10名の読者に、なんとボードゲーム「タワーオブドルアーガ」をプレゼントします。(この太っ腹！)希望の方は官製ハガキに住所・氏名・年令・電話番号を明記の上、NG編集室「龍馬くん」係にお送り下さい。抽選発表は、発送をもってかえさせてね。

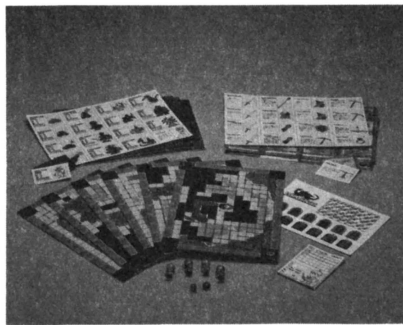
(龍馬くん定価二千三百円ナリ。)

ボードゲーム「タワーオブドルアーガ」

あの「タワーオブドルアーガ」がファミコンに続いてボードゲームになった。ボードゲームというと、「なんだすごろくか？」と思う人もいるだろう。しかしこれは全く違う本格的なロールプレイングゲームなのだ。

遊び方は簡単。2〜4人のプレイヤーが、それぞれギルになり、(なんと4人分のメタルフィギュアが入っている)1階から6階までの魔宮にカイを求めて旅するわけだ。途中で出現するモンスターを倒し、宝箱をとって強く成長していく。最上階まで体力を残してカイの部屋に辿りついた者が勝ちというゲームなのだ。4人でプレイした場合、死闘約二時間。途中で必ず一人は死んでしまう恐怖の迷路は、マルチボードシステムで1億通りもの組み換えができる。

一人で遊びたいという人はファミコンをやってくれ。多人数で遊べる人なら絶対にお勧めしたい。プレイヤーレベルはそれほど気にしなくても大丈夫。おかあさんや弟とやっても、君が勝つとは限らないのだから。

というわけで、これから主流になりそうなRPG(ロールプレイングゲーム)。体験者もこれを機会にぜひやってみてほしい。きっとRPGのおもしろさが解るはずだ。

「タワーオブドルアーガ」のセット内容。定価3,600円です。

ナムコでは、この「T of D」(タワーオブドルアーガ)を第一弾として続々と新ジャンルのゲームを発売する予定だ。(第二弾は「パックランド」)期待して欲しい。

さて最後に、この「T of D の発売を記念して、NG読者10名に「龍馬くん」をプレゼントしたい。希望者は官製ハガキに住所・氏名・年令・電話番号明記の上、NG編集室「T of D係」宛送付願いたい。厳正な抽選の上、10名様に「龍馬くん」をプレゼントさせて頂く。発表は発送を持ってかえさせていただきます。

◎読切連載SF小説◎——2——

不幸の日

大場惑

「ただいまは、マサルちゃん」

居間からママの声。

ボクは台所にかけこむと、ママの用意したおやつのクッキーとオレンジジュースをトレイにのっけて、二階の部屋までいちもくさん……。

でも、ママをおこらせると何かと後がやっかいだから……

「ママ、ただいま」

「また、二階でゲームなの……。熱中しすぎて塾に遅れちゃダメよ」

「だいじょうぶだって」

「それから、お手紙届いてたわよ。名前も住所もなかったけど、きっとお友達からね。机の上においといたから」

―ふーん。だれからだろ。

まいいや。時間がもったいない。塾行くまでに日曜日に買った新しいゲームやらなくっちゃ。

ジュースに気をつけながら、バタバタと二階にかけのぼった。

ゲーム専用のデスクにトレイを置くと、だいぶちんちくりんになったランドセルをベットへ放り投げた。

クーラーのスイッチを入れて、ジュースを一口ごっくんと飲んで、さあゲーム開始って電源スイッチに手が伸びかけた……んだけど、ママの言ってた手紙のことが気になった。

クラスの女の子からラブレターかな。まさか……。

学習デスクの上に、ちょっと大きめのうす茶色のフートー。表のきたない字を見てガックリ。これで女の子の書いた字ってことないよね。よく見ると友達のだれかの字に似てる気もする。

ふうを破って中から出て来たのは……ミニフロッピー一枚。それだけ。他は紙きれ一枚なし。

なんだか気味悪いけど、ゲームだったらもうけもん。さっそく、スロットから買ったばっかりのソフトを抜いて、さしかえてみた。モニターとマイコンの電源を入れる。うまく走ればおなぐさみ。

―出た！

『ソフトコピーを5まいとってください。コピーがおわると、ゲームがスタートします』

メッセージの他は、タイトルさえない。それに、コピーを取らないと動かないゲームなんて、聞いたこともない。ためしに、いろんなキーを押したり、電源を入れなおしてみたりしたんだけど、何やっても動かない。

―なんかヘンだな。

こんなわけのわからないソフトほっぽっといて、きのうのゲームの続きやろうっと。

ボクは、ディスクをまたさしかえて、クッキーをほうばりながらゲームを始めたんだけど、ナゾのソフトが気になってしょうがない。

もう、塾の時間になっちゃった。

デスクのひき出しをあけて、からのディスクをさがしてみた。

―一、二、三枚。

あと二枚か……。今月のおこずかいで買っちゃうか。たしか塾の近くの本屋で売ってたよな。

❖

塾では、ゲジゲジに二度もどなられた。ナゾのソフトのことをボーッと考えてたんだ。エラソウに。教員シケン二度も落っこちたの知ってんだぞ。

まいいや。もうすぐ五枚目のコピーが終る。そしたら、ホントにゲームができるかどうか、すぐに答えが出る。

―そうら終った。

タイトルがスクロール・アップして出てきた。

なんだって……

『不幸のゲーム』

……だって！

暗いタイトルだ。きっとくらーい性格のにいちゃんが作った、くらーいくらーいゲームなんだぜ。

タイトルが消えて、またメッセージ。

『このゲームは、フコウのゲームです。コピーしたゲームを、1シュウカンいないに5にんのともだちにおくってください。もし、1シュウカンいないに5にんのともだちにおくらなかったばあい、このゲームのなかでおこるようなフコウなできごとが、あなたのみのうえにおこるかもしれません。

それでもかまわないなら、さあゲームをはじめてください』

なあんだ〝不幸の手紙〟といっしょじゃないか。だれが始めたイタズラだか

知らないけど、こういうのって、とめどもなく世間に拡がっていくんだよね。

——バカらしい。

ボクは出してやらないから。

でも、とりあえずゲームはやってみることにした。

内容は、"人生ゲームもの"のようだ。十さいの少年が成長して大人になって、出世したりビンボーになったりするゲームらしい。

メッセージにあった"不幸なできごと"っていうのは、学校のテストで0点とったり、大好きな女の子にきらわれたりっていうたわいもない事らしかった。

ちょっとホッとした。いけない。学校の宿題すませて早くねなくちゃ。

❖

ボクは迷っている。

"不幸のゲーム"が届いて明日で一週間。コピーを郵送するとしたら明日しかない。

コピーした五枚のフロッピーは、もうどうやっても中味のソフトを消せなくなったんだ。それに、あれから毎日やってる"不幸のゲーム"の中でおきる"不幸なできごと"は、スケ番にたかられたり、車にはねられかけて大けがしたりで、日を追ってひどくなっているんだ。

ゲームをやめちゃおうかとも思ったけど、この先どんな"不幸"がおきるのか気になるし。信じるつもりはないよ。でもやっぱり気味悪い。

いいや、出しちゃえ。

❖

あれから半年はたったかな。

"不幸のゲーム"が届いたのが二学期の始め。今はもう三学期だもんね。

"不幸のゲーム"は、小学生から中学生、高校、大学そして社会人へと、すごい勢いで日本中に拡がっていった。

それと同時に"不幸のゲーム"は社会問題として、テレビとかのマスコミでとりあげられるようになった。社会学者とか教育評論家とかが、よくわからない意見をいろいろしゃべってた。

でも、関係ないや。

ボクのゲームの主人公は、途中"不幸なできごと"で何度か死んだりしたんだけど、出世して政治家になっちゃって、次期のソーリ大臣まちがいなしなんだ。

ボク自身については、あれ以来これといって"不幸なできごと"は何もおこっていない。

でも気がかりなことが一つあるんだ。ゲームの中の"不幸なできごと"がホントにおこっちゃうんだよ。前は"不幸"といっても交通事故くらいで気がつかなかったけど、ほら、この前のジャンボジェットのつい落。あれ前の日ゲームの中でおきた"不幸"なんだ。ぐうぜんだと思うけど気味悪いよね。

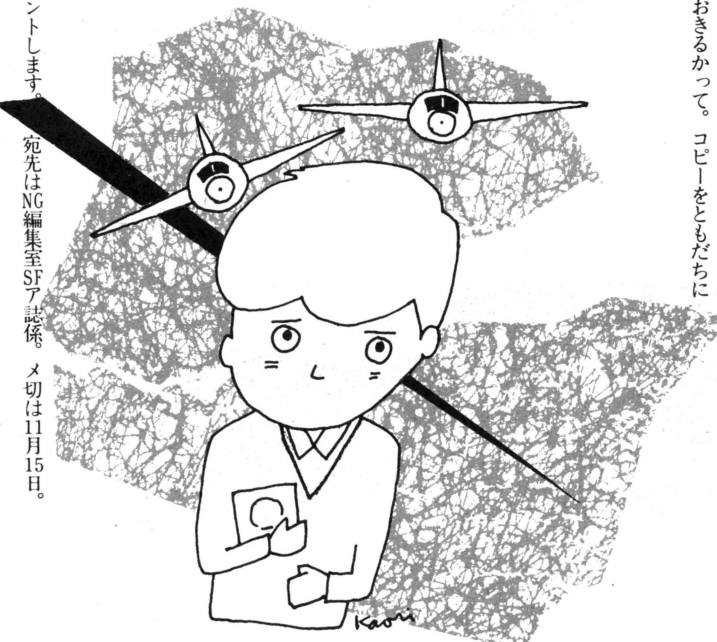
❖

とうとうソーリ大臣になっちゃった。それで今、外交的にすごく困ったことになってるんだ。

ずっと考えてたんだけどね。なんでゲームの中の"不幸なできごと"が現実におきるかって。コピーをともだちに送らない人が、ゲームの"不幸なできごと"と同じ目にあうんじゃないかって思うんだ。

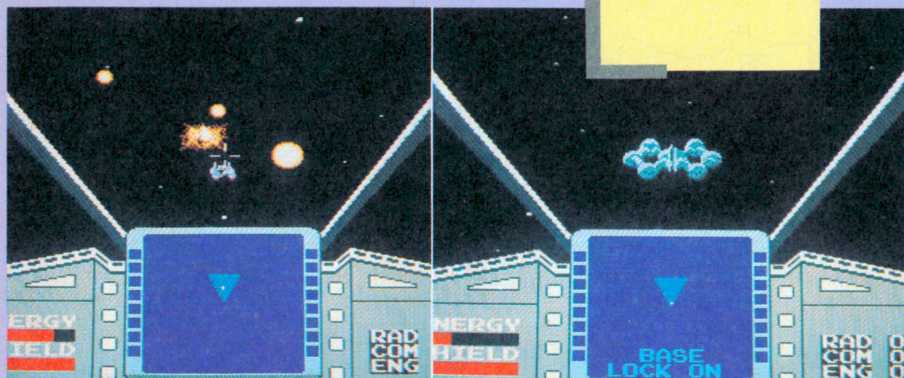
それで、明日あたり、すっごい"不幸"がありそうなんだ。明日って、二月五日。ほら"ふこうの日"だろ。

それに、モニター見てよ。日本めがけて世界中からミサイルがいっぱい飛んで来てるよ。

●惑氏のゲーム小説第2弾の載った「SFアドベンチャー誌8月号」を抽選で2名の方にプレゼントします。宛先はNG編集室SFア誌係。〆切は11月15日。

パックランド

◀パックマン
御存知有名
な我らが
主人公。

スターラスター

無限の宇宙を飛び交い敵と戦う
壮大なゲームストーリー。
本格的**3D**スターアドベンチャーゲーム！

◀P18

インキー
ネクラなので
要注意。

不思議なことが当り

クライド
モンスターの親分。
クライドの乗り物
は一番強い。

バーガータイムでキミも名コックさんになろう。

◀P21

◀P20

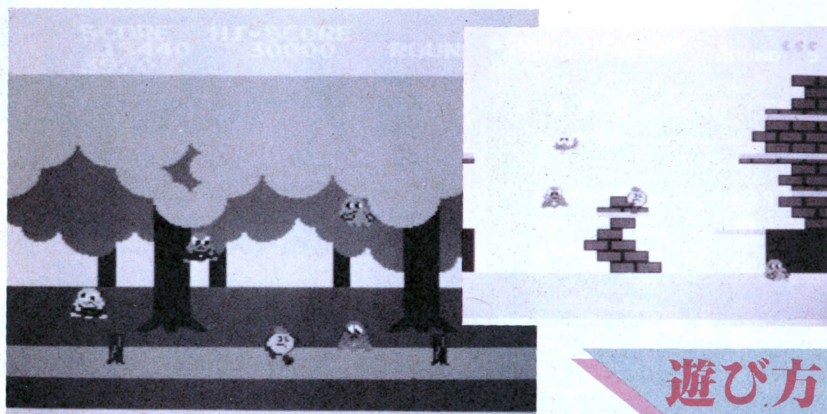
パックランド

パックランドは、1984年にナムコが発表したリアルアニメーションゲーム。親しみ易いキャラクターなので、大人から子供まで大人気。特に女の子のファンがたくさんいました。アーケードに登場してから約一年。ファンの期待に答えて、今回ナムコットに仲間入りです。

〈ストーリー〉

ある晩、パックランドに可愛い妖精が迷い込みました。パックマンは、そのかわいそうな妖精をフェアリーの国まで送ってあげることにしました。でも、パックランドには危険がいっぱいです。目のくらむような深い崖、引き込まれそうな川、そしていちばん気をつけなくてはならないのは、パックマンの行く手を阻もうとするモンスター達です。

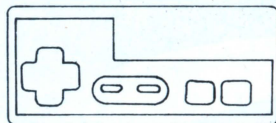
かくしてパックマンの大冒険が始まりました。

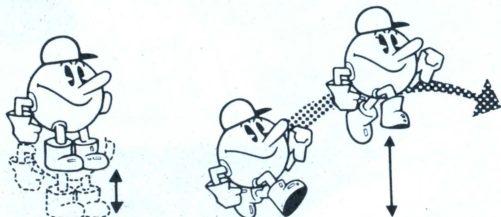
街を出て、森を抜け、山を越え…フェアリーランドをめざして進め！

遊び方

◆多彩なRUN & JUMP

パックランドは3つのボタンの操作が決め手。
数多くのRUN & JUMPパターンができるのです。
ダッシュ、急停止、空中姿勢コントロールetc. それらをご紹介。

スピード&ジャンプ

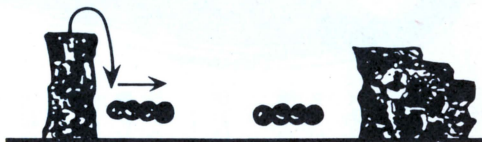
パックマンは、④か⑤のボタンを続けてたたけば、それぞれの方向に速く走ります。①のジャンプボタンでジャンプします。この時走るスピードが速ければ速い程、高く遠くジャンプします。

〈コントローラーの操作〉

①パックマンのジャンプに使用
②使用しません
③ゲームスタート、中断に使用
④パックマンの左移動
⑤パックマンの右移動

急停止

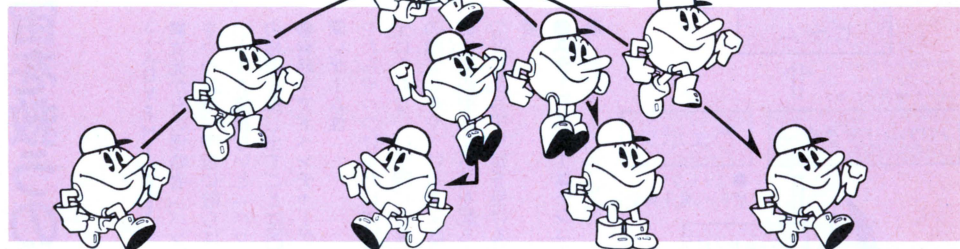
パックマンが走っている時、逆方向移動ボタンをたたくと、素早く停止。

移動物を利用してジャンプ

雲、上下する丸太などに乗ってジャンプします。

雲の上に乗ってジャンプ

一番左の丸太に乗ってジャンプ

空中制御

パックマンがジャンプしている間に、左右移動ボタンをたたくとジャンプ曲線が変化。

●左移動ボタンをたたくと逆戻りで走り出します。

●ジャンプ中にボタンをたたかないと着地します。

●右移動ボタンをたたくとそのまま走り続けます。

さて、パックマンを自由に動かせるようになったかな?そしたら、今度は高得点へのポイントとなるところをおさえてチャレンジしよう。

■パワーエサ

パワーエサを食べるとモンスター達はいじけて逃げ出します。追いかけて、いじけモンスター(青く変色)をたて続けにやっつけましょう。200→400→800→1600→3200と得点もパワーアップ。うまくモンスターをおびき寄せよう。

■フルーツターゲット

フルーツを食べればパックマンは元気百倍。得点がどんどん上がります。

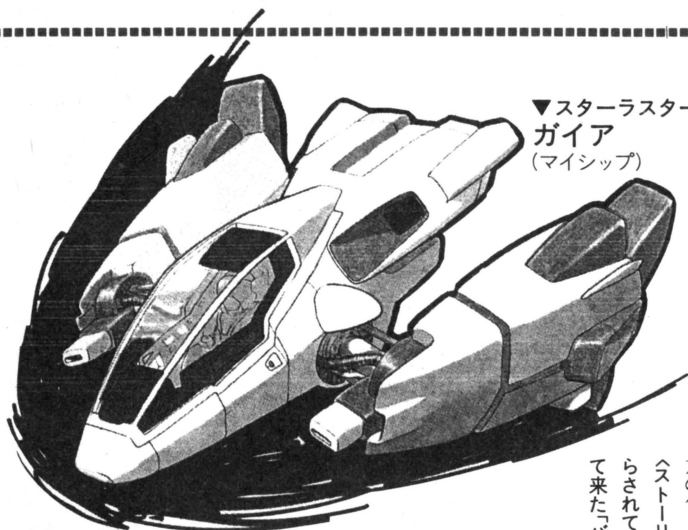
■中継点に着いたらジャンプ

〝BREAK TIME〟の看板が見えたら、勢いよくジャンプ!なんと空中ポーズの種類でボーナス得点がもらえます。

■ヘルメット

パックマンのかぶっている帽子がヘルメットになれば小モンスターなんかへっちゃらです。頭で受けとめられ得点になってしまうのだ。出現のヒントは消火栓。

スターラスター

▼スターラスター
ガイア
（マイシップ）

ビッグバンから宇宙を救うのは君だ！

スターラスターは、ナムコットオリジナルの、本格的3D(3次元)スターアドベンチャーゲーム。宇宙空間での動きをリアルに再現した、迫力のゲームだよ。

〈ストーリー〉宇宙は深刻な運命にさらされていた。次元を越えて侵略して来た「バッツーラ」と呼ばれる種族がビックバン（宇宙の始まりの状態）を再び起こさせるというのだ。キミの指命は、「バッツーラ」からこの宇宙を救うことにある。

●レベルに合わて　3ランク設定

1・TRAINING
練習段階、基地内でのシミュレーションである。敵も少なく、コンピューターがいろいろ補佐してくれる。

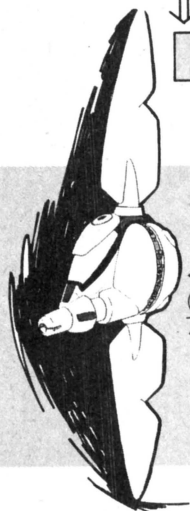
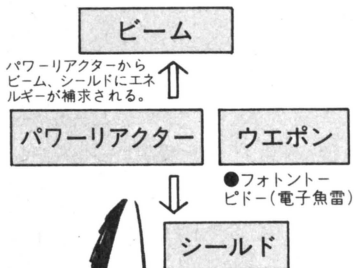
2・COMMAND
実戦、激しいトレーニングをくぐり抜けた者のみが戦い抜くことが出来る。

3・ADVENTURE
異次元からの侵略者「バッツーラ」をやっつける。宇宙に散らばる7つのキーを集めないと「バッツーラ」の根源を探し出すことは困難。

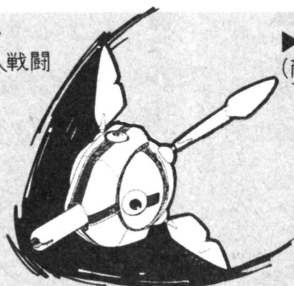
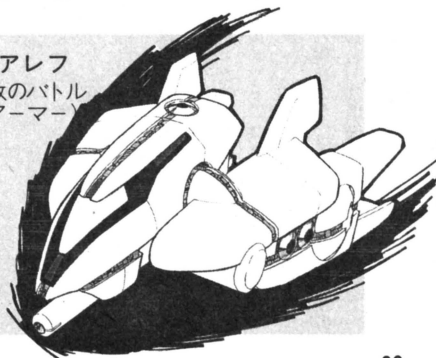
●戦略＋アドベンチャーゲームの奥深いゲーム性

やたらやっつけるだけでは最高の戦士になれない。宇宙に存在する全ての敵(E)をやっつける為には、戦略的な敵の動きにも気を配ろう。基地(B)に戻って補給を受けることも必要。

●スターラスターはモジュール化構造。（パワーアップ可能）

ビーム
パワーリアクターからビーム、シールドにエネルギーが補求される。
パワーリアクター
ウエポン
●フォトントーピドー（電子魚雷）
シールド

▶ラグラ
（敵の無人戦闘機）

◀レイト
（敵のバトルアーマー）

▶アレフ
（敵のバトルアーマー）

エネルギー

エネルギーバーグラフの表示が0になると、スターラスターは行動不能になる。エネルギーは味方基地で補給を受けることが出来る。

シールド

敵の攻撃を受けるとシールドが減る。シールドは一定時間後回復するが、連続して攻撃を受けるとシールドが破られ、スターラスターにダメージあるいは破壊をもたらす場合がある。

●40種類以上の成績表示

戦いが終ると全ての要素（撃破した敵、残った基地、残った星、使った時間、使ったエネルギー）を考慮して、コンピューターがキミの評価をしてくれる。"マーシャルオブフォースパラゴン"になるのは誰だ!!

〔その他のキャラ〕
- ⊙ディスラプター（敵のバトルシップ）
- ⊙プラネット
- ⊙アステロイド
- ⊙スターノイド

バーガータイム

敵の攻撃にはコショーで立ち向え!!

バーガータイムは1982年にデータイースト(株)が発表した「ハンバーガー」をより一層グレードアップしたゲーム。コミカルゲームのトップスターです。

〈ゲーム内容〉

名コックのピータペッパーが、パン、ハンバーグ、トマトなどの上を歩くとこれらの材料が下に落ちます。すべての材料を皿の上に落とし、ハンバーガーを作り終えるとパターンクリヤとなり、次のハンバーガーに挑戦できます。敵は、ウインナー、ピクルス、エッグ。彼らの攻撃にはコショーで対抗します。

『逃げてばかりじゃ苦しくなる。』

このゲームは、ハンバーガーを完成させることが第一目的。あまり寄り道をしてると敵はどんどん強くなって来ます。コショーを出来るだけためて、効率よく使い、早めに作り上げてしまうことがコツ。そして、次第にテクニックを身につけ、同じパターンで2倍、3倍の高得点をとるように進めることがこのゲームを楽しむ秘訣です。

■ボーナスキャラクター

各パターンでは、時々ソフトクリーム、フライドポテトなどのボーナスキャラクターが現われます。これをとると得点が与えられるとともに、コショーが一つ増えます。

■得点

敵をはさんでつぶす、敵をパンなどの上にのせて同時に落とす、ボーナスキャラクターをとる、などでそれに見合った得点が得られます。

©DATA EAST CORP.

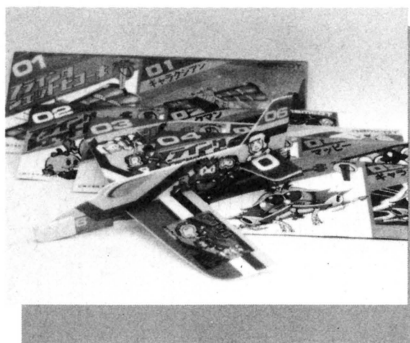
ナムコット倶楽部
バラエティ情報

ナムコキャラクターの楽しい商品がこの秋、大里玩具産業(株)から続々発売。ぜひおもちゃ屋さんで見てみてね。

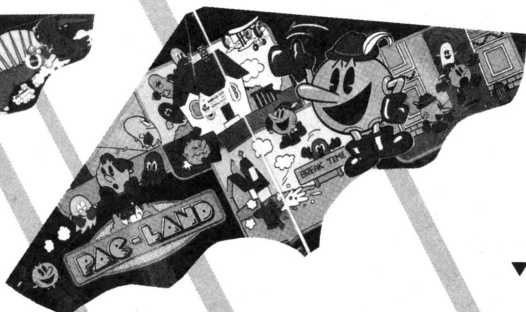
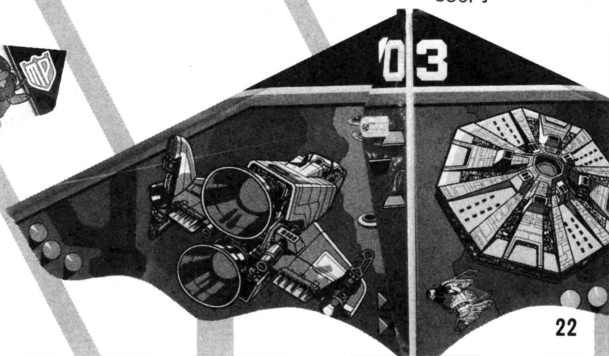
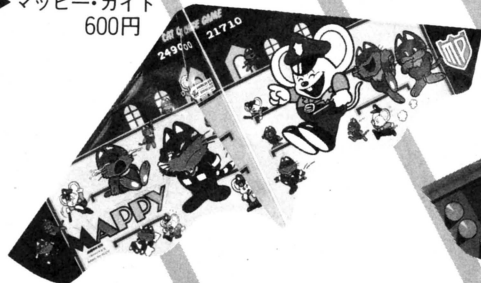
フライング ジェット飛行機

小さいけれど、鋭い加速でとびのいいヤツ。チョチョイと組み立てられて、ゴムとばしまで付いている簡単でウレシイヒコーキだ。今どき50円という価格も涙もの。全6種あるから、それぞれ自分の機を決めて、空地で飛ばしっこしよーぜ。

ビーグルカイト

とうとうナムコキャラクターは、凧にまでなってしまった。だいたい凧は正月だけのものと思ったら大まちがい。ビーグルカイトはオールシーズン遊べる、ゆかいなアウトドアグッズだ。キャラクターは勿論、形や大きさもいろいろあって350円～900円だから、おこずかいと相談しながら選んでね。

▼パックランド・カイト
1170㎜×600㎜
900円

▼ドルアーガ・カイト
350円

▼パックランド・カイト
600円

▶マッピー・カイト
600円

▼ゼビウス・カイト
350円

■ゲーム盤

あれ、FCカセットが細長くなっちゃったの?、と思ったら、なんとこれはミニボードゲームなのです。ビデオゲームの流れにそったルールで作られていてなかなかリアル。4人までプレイできるから、ワイワイ騒ぎながらファミコンとは一味違った楽しさが味わえる。そしてもう一つの楽しみ方が一人ゼビウス。ボードはエリアマップとほぼ同じにできてるから、ソルやSFの位置を覚えるには最適。これで予習をしてから実戦にのぞめば、友だちにもちょっと差がつけられるね。しかもエリアごとに別売されてるから、つなげてプレイすれば楽しさ倍増、腕前倍増、ゴキゲン価格の150円だヨ。

ナムコファン待望の『オールアバウトナムコ』

去る9月24日、電波新聞社から、マイコンベーシックマガジンの別冊として、なんとナムコゲームのすべてがわかる「オールアバウトナムコ」という本が発売された。ナムコゲームの歴史をたどり、ナムコのいろいろな商品を紹介したこの本は充実の422ページ。発売記念に、今回この本を3名様にプレゼントします。(詳しくは36ページです。)

2,500円(B5版)
電波新聞社
☎03(445)6111(大代)

ナムコットイベント報告

去る8月13日(火)から18日(日)まで、東京新橋の博品館で「ギャラガゲーム大会」が開かれた。13日から17日が予選、18日が決勝戦で、決勝に残るは8人。暑い夏休みにさらに燃えて熱気いっぱいのイベントだった。

◀博品館での様子

また、9月8日には、千葉セントラルプラザ内の「ピーターパン」というゲームコーナーで、ギャラガ&バトルシティのゲーム大会が行なわれた。参加者は、60名。ガードマンが整理にあたるほどの賑わいで大成功でした。

E・V・E・N・T

〈ゲーム大会情報〉

●ナムコゲーム大会
日時・11月のある日
場所・博品館(詳しくは店頭掲示にて)
☎03(571)8008㈹

●ナムコゲーム大会
日時・11月23日㈯24日㈰
場所・日本橋高島屋

●ギャラガ・ゼビウス大会
日時・11月23日㈯24日㈰
場所・上野松阪屋

ん?プロレス!!

なんとナムコが今年の9月から日本テレビの全日本プロレスのスポンサーになった。

プロレス中継を見ればナムコの不思議CMも見られる。このミスマッチ感覚がとてもいいだろー。

さて、なぜナムコがスポンサーになったのか?①社長が小さい頃プロレスラーを夢見ていた。②もちろん「タッグマッチプロレスリング」ののり③社員の人気スポーツNo.1だった。この3つのうち答は1つ。ツーのキミならもうおわかりだね。

モトス

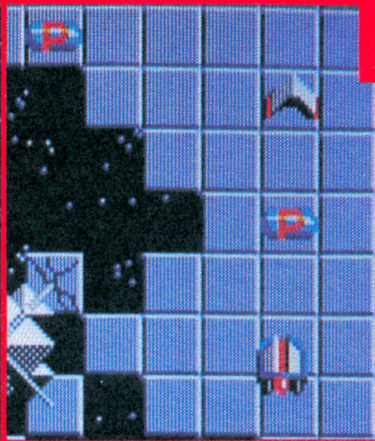
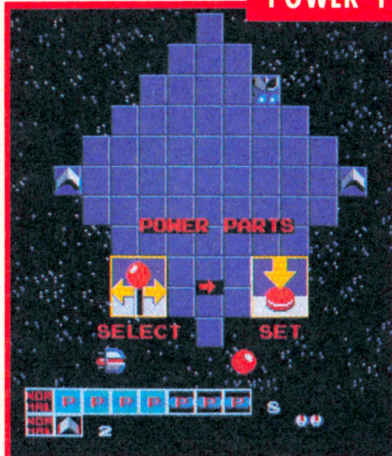
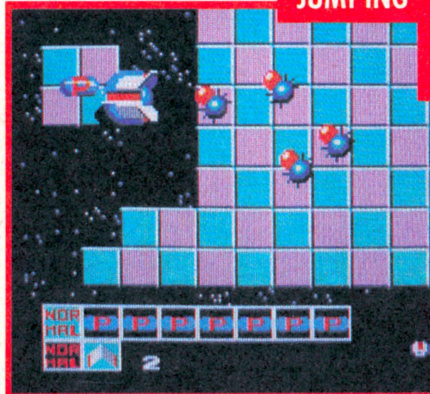
爆突モトスにフルパワー

STORY

2×××年、太陽エネルギーを地球へ供給するソーラーベースが、突然軌道をはずれ、宇宙に飛び散ってしまった。原因は、宇宙に巣喰うスペーススピーだ。迫り来るエネルギー危機。人類はスペーススピー撃退のため、装甲艇モータースパナー(モトス)を発進させた。

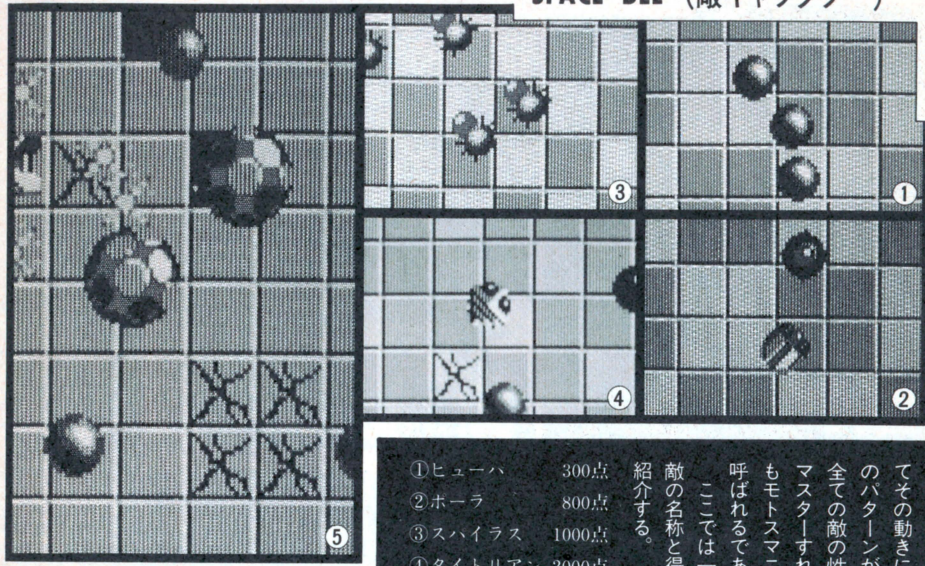
HOW TO PLAY

体当りして、スペーススピーをベースから弾き飛ばすゲーム。ベース上のスペースピーを全て落とすとラウンドクリアーになる。

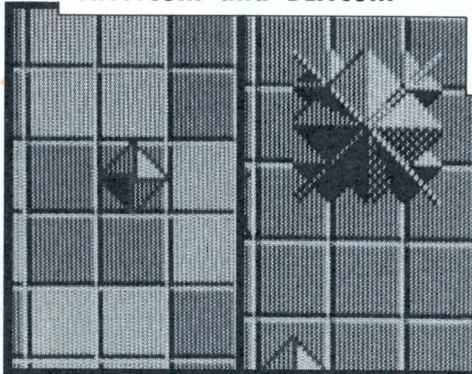
ソーラーベース上には、マイシップに装着して機能UPすることができるパワーパーツとジャンプパーツが落ちている。これらのパーツを沢山集めマイシップを強化させよう。

集めたパーツは、好きなラウンドでセレクトして使うことができる。ラウンドスタート前にレバーで機能を選択しボタンで決定する。戦略的に使えば手強いスペースビーもなんのその。

パワーパーツはマイシップをパワーアップさせる。物理的には質量をふやす為のおもりだ。巨大ビーにはパワーパーツで立ち向かおう。(パワーパーツは一度に7つまで装着できる)

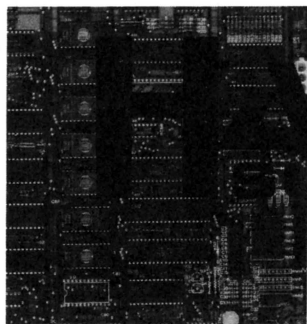
ジャンプパーツで、離れたところへもひとっとび。ジャンプボタンを押すとレバーの入っている方向に一定距離だけジャンプする。

SPACE BEE（敵キャラクター）

敵は種類によってその動きに一定のパターンがある。全ての敵の性格をマスターすれば君もモトスマニアと呼ばれるであろう。
ここでは一部の敵の名称と得点を紹介する。

①ヒューバ　300点
②ボーラ　800点
③スパイラス　1000点
④タイトリアン　2000点
⑤メガ　3500点

◀戦いが長びくと流星雨にベースを破壊されてしまう。（これをうまく使う手もある？）

NAVICOM and BEACOM

▲ビーコンはベースから落とすと1000点のおまけ

▲ナビコンからは一定時間ごとにピューバ達が飛び出してくる。

HARD WARE SUPPORT

ハードウェアサポート

ビデオゲームのアフターケア

このコーナーでは、主にゲームのハードウェア、ソフトウェアに関する質問等について、ナムコの開発部員に直接解説してもらいます。

先号から始まってしまった、このコーナーですが、なかなか不可解な御質問の数々をいただきまして、開発部一同厚く御礼申しあげる次第でございます。

おかげ様で開発部は引っ越しを致しまして、こうして落着いてみると、窓の外には、銭湯・富久湯の煙突から煙が静かに流れ、思わずセンチになってしまう私です。さあ、気合いを入れて、お答えしようぞ!

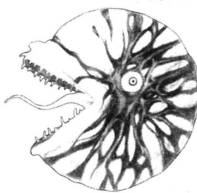
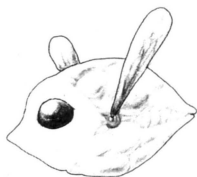
Q・バラデュークで、1Pのファイターが KISSYとなっているのは納得できるけど、2Pのファイターが TAKKYとなっているのは何故ですか。またKISSYなる人物は作者ですか。

A・なぜKISSYなら納得できるのか、私には納得できない。TAKKYは、前号のこのコーナーをよく見ると本名が出てますぞ。探してみよう。KISSYは、バラデュークをプログラムした男であり、彼はその功績によって、今では臨時主任補佐見習心得代理に抜擢されました。彼の素顔はバラデュークで御覧になれます。

Q・バラデュークで、48フロアのオクティ・キングは一体何発撃てば死ぬのですか?(多数の方々より)

A・普通の攻撃ではやっつけることはできません。ふっふっふ。

Q・バラデュークで、プレイ中に小さな魚や赤いパックマンみたいな物が降ってくることがありますが、あれは何ですか?

A・小魚はモラモラの、赤パクはバガンの子供です。真下にいてこれを取ると、千点加算されます。この種のキャラクターは他にもいくつか存在し、出し方もさまざまですが、赤パクの場合は7フロアでテレポを何匹か撃つと出現します。

▶バガン

◀モラモラ

Q・バラデュークの9フロアにお墓みたいなものがありますが、あれは誰の墓ですか?

A・以前バラデュークに侵入し、志半ばにして倒れたファイターの墓だという説と、ボツになったキャラクターの墓だという説がありますが、後者の場合だとバラデュークの内部は墓だらけになってしまうはずです。

Q・バラデュークでパケットはファイターに助けられた時に何と言っているのですか?

A・パケ和辞典がまだ出版されていないのでよくわかりませんが、ナムコの研究機関の発表では助けたときには「ありがとう」間違って撃ってしまったときには「ギャー」と言っているんではないか、とのことです。

Q・バラデュークの一番最初の面で大きなおねえさんの顔が出てきました。あれは何ですか。どうしたら出ますか?

A・運がいいと出る、としか言いようがありません。そんなことは、忘れてしまうのが一番です。

Q・バラデュークのパケットのモデルは何ですか。

A・どうも鬼太郎のおやじであるという可能性が高くなっております。また別の説としては、昔、東京12チャンネル(今のテレビ東京)で放映していた「かいじゅう王ターガン」という番組に出てきた黄色い怪物という声もあがっておりますが、定かではありません。

Q・グロブダーのゲームスタート時に流れる「やっぱり」と聴こえる音は何なのですか。

A・ううむ。あれが「やっぱり」と聴こえてしまう。世代のギャップを感じてしまうのお。あれは実は「ゲットレディ(用意しろ!)」と言っているので

す。そしてなんと遠藤氏の声なのです。また、あれは「のっぺらぎぃ」だと主張する人々の存在が確認されています。

Q・ファミコンのBGMは、ゲームセンターのもののBGMと少し変わっているのでは…。

A・良いところにお気づきになられました。これはハードウェアのせいです。業務用は同時に多くの音が出せるのに、ファミコンでは、ノイズを入れて4音しか出せません。そのため音が変わってしまうのです。と、となりのZUNちゃんに教えてもらいました。

Q・ファミコンにピクパクを出してもらえないでしょうか。だめでしょうか。

A・ううむ。不可解な質問だ。今、ナムコの開発部はこの質問のためにパニックにおちいっている。まあピクパクのキャラクターを使ったゲームの事だと思うけどそういう話は今のところ、ないようです。

Q・ファミコン版「マッピー」で、ニャームコやミューキーズの白目はどうしてないのですか？(かわいくない!!)

A・これは一度に表示できる色の数が業務用に比べて少ないせいです。だけど、若いうちから、そんな小さな事にこだわっていてはいけないと思います。もっと大きな気持ちでゲームをして下さい。

Q・「RETURN OF THE VIDEO MUSIC」のドラゴンバスターで、最後に入っているBGMは何ですか。

Q・なぜドラゴンバスターにはネーム入れがないんですか。

A・質問が2つ続きましたが、別に編集のミスではありません。この2つのコト（ワケ）は、ひとつの理由から出ています。知っている方も、ると思われますが、アノBGMはネーム入れの時に使う予定だったものであります。なぜネーム入れがないかというと、ゲームが完成するに従って、プログラム容量の不足が切実な問題となり、モンスターを12種類削る必要が生じました。ゲーム内容を減らすより、ネーム入れをなくそうということになり、あのBGMはデーターとして残っているものの未使用になったわけです。BGMだけでなく、モンスターも絵はできていたのに入りきれず、今だ机の引き出しの中で眠っているという、かわいそうな連中もいるのです。

Q・メトロクロスの32面をクリアした時に、ネーム入れのラウンド表示が、SIRとなりますが、SIRとは、どういう意味ですか？

A・さあ～。なんでしょう。冗談はさておき、SIR 辞書でひくと、こう書いてあります。

●卿（きょう）『ナイト爵又は、准男爵の氏名又はクリスチャンネームだけにつける』。
つまり、勲章を与えられたり、偉大な功績を残した人を称える称号なのです。
はい。　出典　新コンサイス英和辞典（三省堂）

Q・メトロクロスに出てくる緑色のねずみのようなものはなんですか。かみつかれるとスピードが遅くなってしまいますが……。

A・それは、ペパーミントマウスと呼ばれております。直訳すると、ハッカネズミで二十日（ハツカ）ネズミとかけた単なるギャグですが。

実体は、通路に生息する野生化したネズミです。彼らは、人間の動作を鈍くする秘孔（使い古された言葉ですね）に鋭くかみつくので、スピードが落ちてしまうのです。

尚、メトロクロスにおけるバグについて数多く（二件）お便りがありましたが、それらは、バグではありません。あしからず。

Q・DIGDUGは、DIG（穴をほる）、DUG（DIGの過去形）ですよね。じゃあなんでDIGDUGは穴をほらないのにDIGDUGなんですか？

A・掘っていないよーに見せかけて、実は細くて深いみぞを掘っているのでございます。

Q・なぜ「DIGDUGII」のファイガーやプーカはガケクズシで死ぬのに最後の一匹になると海の中ににげるのですか？

A・あなたは『ひめゆりの塔』の悲しいお話を知っていますか?

Q・パックランドで、パックマンの後をしつこくついてくるあのむらさき色のモンスターは、いったいどんな名前ですか？

A・「スー」と言います。

Q・パックランドは一しゅうするとどうなるんですか。

A・トリップ5へ戻り、さらに難しくなります。

Q・パックランドで、パックマンの目から光がでるのは、本当ですか？

A・本当です。トリップ5のモンスター屋敷の中で、パックマンがサーチライトを出します。

というわけでおしまいでございます。ビデオゲームに関する御意見、御質問ございましたら、おてがみ下さい。
宛て先は…
NG編集室「ハードウェアサポート」係

午後の国

11話〈時の流れに〉作・冨士弘

タス タス タス
16,30
,29
スチャ!
カチッカチッカ
カチッカチッカチッ
わー
時間が逆に流れてる
なんでぼくだけ正常なんだ
さかさランドリー
ベル あわてるな
家中の機械を逆回しさせているだけだ
さかさ電卓
さかさカメラ
さかさミュージック
どーしてそんなことを
さかさトースター
さかさビデオ
一歩先の事を予測するシステムを作ろうと思ってすべてを逆からやってみたんだ
さかさランプ
う〜〜ん
さかさ換気扇
さかさワープロ

ひろみ's ラジオWAアメリカン

〈放送時間・30分〉

局	曜日	時間
北海道放送	(日)	24:30
東北放送	(日)	20:30
茨城放送	(月)	19:30
栃木放送	(木)	22:30
T.B.S.ラジオ	(日)	25:00
静岡放送	(日)	22:00
信越放送	(土)	23:30
東海ラジオ	(日)	26:15
新潟放送	(土)	23:30
北日本放送	(土)	22:30
ラジオ大阪	(日)	17:05
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
熊本放送	(日)	23:30
宮崎放送	(土)	23:30
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10
南海放送	(日)	24:00

秋です。読書や深夜放送が楽しくなる季節。ラジアメで笑いこけたあとは物思いに耽ってもみよう。———という訳で、今回はあの「ひろみ」さんの人となりを紹介。

〈ジュリーの部屋〉
◀北海道　肥田野雅也

こんにちは、元気ですか―?今回は"私の好きな……"の大会をどーんとお届けします。

㋜**男性のタイプ**――誠実で心が暖かくて、一緒にいて楽しい人。そして顔はハンサムよりも飽きのこない人が好き。

㋜**俳優**――ジェシカ・ラング(トッツィ等に出演)/キャサリンヘップバーン("旅情"や"黄昏"がステキ)/ティモシー・ハットン(地味だけど瞳がよいのです。"普通の人々"が有名)、日本では、田村正和(TVの「うちの子にかぎって」を見てから)

㋜**歌手**――山下達郎

㋜**色**――藍色・夕焼けの色

㋜**映画**――わあ、山程あるのです。「ローマの休日」「ET」「ペーパームーン」「サウンド・オブ・ミュージック」「黄昏」etc…最近の作品では「キリング・フィールド」

㋜**音楽**――全てのジャンル。特にディズニーの「ピノキオ」の中に挿入されている「星に願いを♪」を聞くとゾクゾクッと鳥肌がたつんだよー。

㋜**花**――おおいぬのふぐり(春、道端に小さく〳〵咲いているのです。色は水色)

㋜**季節**――もうすぐ春だぞーとか、もうすぐ夏だぞーというような、季節の変わり目になると何故かドキドキしちゃうのです。

㋜**食べ物**――【洋】八王子の肝っ玉母さんが作ってくれるホクホクのじゃがイモがたくさん入っているカレーライス【和】おかめ納豆を炊きたての御飯にのせて、その横にタマゴの入った大根のミソ汁。わあたまりません。【菓】マーブルチョコレート。たまごボーロ。

㋜**言葉**――"いつも心に太陽を、くちびるに唄を"

㋜**本**――ハリスおばさんシリーズ(著ポール・ギャリコ)/ティファニーで朝食を(著カポーティ)/おバカさん(遠藤周作)/Dr.ヘリオットのおかしな体験。

㋜**街**――八王子(いちょう並木がロマンチック。夕焼けが最高)

㋜**画家**――ムンク("叫び"だけ)

㋜**ラジオ番組**――小堺さん関根さんのキングルス

(注)…S60・10月現在)では、またね

〈バトルシティー〉
▲群馬県　金井洋明

おいしい季節がやって来た。NG·TALKまるかじり。

ハーイ！親愛なるNG読者諸君。元気だった？風営法実施後ゲーム場で首筋を撫でる秋風はひやりと冷たい。そんな今月は、楽しいイラストが沢山届いた。ぜーんぶ紹介できないのが、マッコウ、誠に残念だけど、泪をのんで行ってみようか！

㊍新 攻撃方法・神経ゼビウス

ナムコットのゼビウスが一千万点いき、他にやることがないヒマな"あなた"に送る。プレーヤーはTV画面と反対を向き、音とカンでプレイし、見物人がデタラメな解説をする。（三人以上がおもしろい）

「右行け、右。もっと下!!」
「おっと、そこはちがう。」
「？　どこかな?」

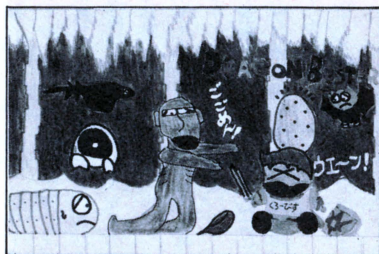
埼玉県　吉永　隆広

やみつきになりソー。うん！もうスイカ割りの気分!!　（マッコウ）

"レコード・楽器　娯楽場"

見てください。NTT発行の島根県東部電話帳の765ページ――な、なんとこのページに「ナムコの営業支店と事務所」が載っているのです。このページは765、"ナムコ"ページなのです。ナムコが765（ナムコ）に載ってるんです。偶然か、NTTはナムコの味方！島根県のみなさん、ナムコ探しはナムコページで。

島根県　小林　直人

直人君は電話帳のコピーまでつけてくれた。うーんかわゆい14才。　（マッコウ）
〈いたずら電話はしないでネ！〉

NG編集部一同様

前略。

私はナムコットが嫌いだ!!

すばらしきビデオゲームの世界を破壊し、堕落させるナムコット。ビデオゲームならではの感動と興奮を切り売りするナムコット。ビデオゲームが好きだから、ナムコが好きだから……

ナムコット・嫌い！

北海道　SHORT

衝撃的なお便りだ。だけど、アーケードファンの中には意外とこんな意見を持った人が多いかもね。まだアーケードマシンの焼なおしが多いからね。でも、これからナムコットならではのオリジナルゲームが登場するョ。乞う御期待！　（マッコウ）

▲大阪府　吉田高太郎

LAP49.5・スピード419km／h

僕のきちょーな体験です。某オートレストランで、P・PIIをプレイしていたところ、テストコースでポールポジションをとってグランプリにいき400km／h出た直後、エンジン音が急に鋭くなってメチャクチャ速くなりました。その後クラッシュもせずゴールしたら、画面が止まって点数が入りだし、自分の車が勝手に走りだしていってしまい、だいぶ向こうで大爆発をおこしました。あれはいったい何なんでしょうか？友達も見ていたので一緒に出しました。

富山県　山田　純司

これはめずらしい体験なんだ。まず、最初の現象はターボ。それから、爆発はめちゃはやでゴールすると起こるんだ。純司君、雄司君、君達の腕はバツグンだ。

（P・Pにはチョットうるさい　マッコウ）

某ナムコ直営店にて……

僕は、非常に頭にきたことがあった。(ずいぶん前に)それは某ナムコ直営店でのことである。そこはオバアチャンとおぼしき人(失礼)が管理していて、そこの常連ヅラしたコドモがそのオバアチャンをいびって無理矢理クレジッ

トを入れさせているのである。そしてそのオバアチャンが、たまに断って、そのコドモ達をどけさせようとすると、「さわんなっちゃ!汚ねえ」と言うのである。しばらくたってそこにまた行くと、もうそのオバアチャンはいなかった。

(P・S)僕はその市には住んでいません。ヨカッタ。

宮城県　88スペシャル

こういう子は意外といるかもしれない。善良なゲーム少年達が、時々理由もなくお店の人にキツイ言葉を言われるのも、もしかしたらこの辺の子供達に原因がありそう。そんな子を見かけたら似顔絵送れ!　(マッコウ)

宿題コーナー

『誰でも一度はあるでしょう　ゴール直前の死』に直面した時に発する言葉、叫び、行動を募集します。

●「いて」(モンガー)

●「……」沈黙して膝と筐体が震えている。(執念深い奴)

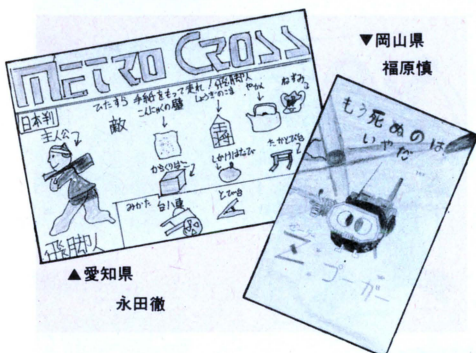
●「人生ははかない」と言ってトイレでひっそり泣いている

なんて感じでOK、アホらしいのも、キザっぽいのも大歓迎なのでヨロシク。

GM録り必勝法

GMを録ってヒンシュクをかったGM・FREAKの諸君。僕の2年半の経験をいかした必勝法を伝授しよう。

まず安物のヘッドホーン(秋葉原などで千円以下で手に入るハズ)を用意し、左右のスピーカーをつないでいる部分をとってしまう。それをマイクがわりにするのだ。「じゃあ、マイクでいいじゃないか」と言った君は甘い。マイクにすると周囲の音もひろってしまうのだ。ついでに、インナータイプだと音がわれてしまうことがあるので注意。

次にレコーダーをバックの中にいれて、2P側にすわり、前述のホーンをスピーカーに密着させる。これで、少なくともプレーヤーにはさとられないし、GMのなっている間は雑音はほとんど入らない。さあ、君もキャロットへ行こう。

愛知県　寺嶋　立太

ゲームセンターでは、いろんなGMが入り乱れて消しあっちゃうのが残念だ。筑波博にあった超指向性スピーカーなんかあったら良いのにね。　(マッコウ)

今回はGMファンのお便りが沢山届いたョ。糖沢利明君はプリンのカップでの録音方法のお葉書をくれた。ついでにソマキ昌明君、妖怪の激的遊技の報告ありがとう。

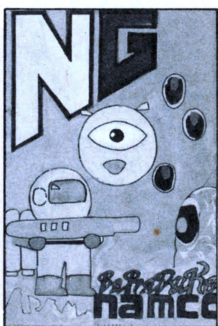
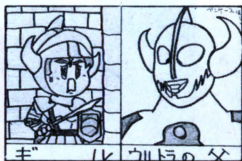
▼岡山県　福原慎

▲愛知県　永田徹

パックマン反核運動にひと役かう?

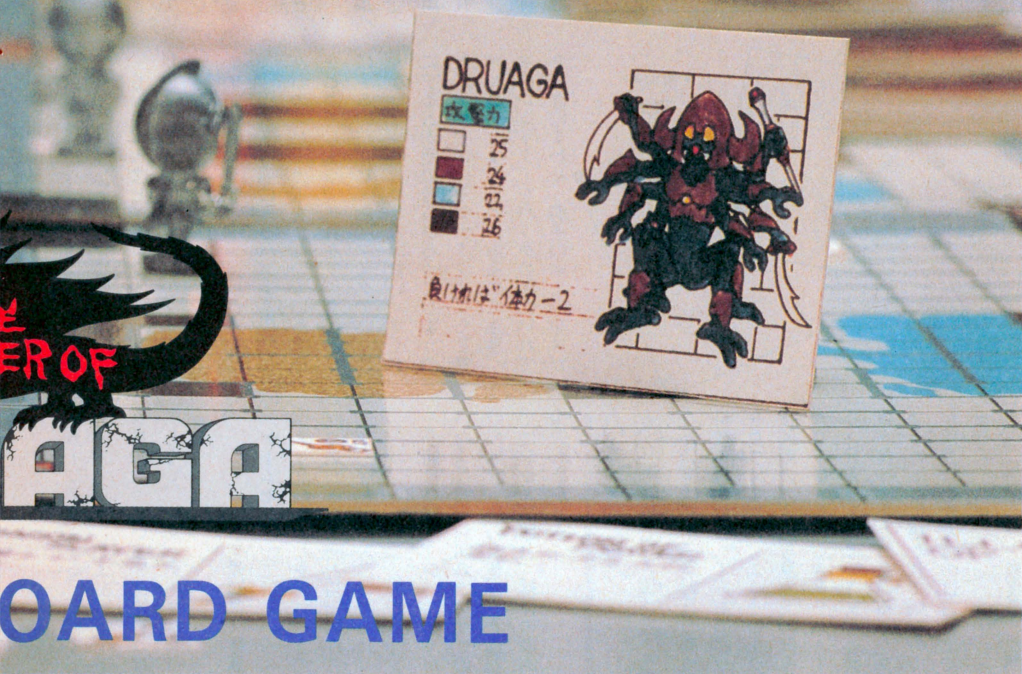
先日僕は、第一学習社の高校用の教科書「現代社会」で、あのパックマンを見つけました。ニューヨークでの反核運動のカラー写真右上のほうに「PAC-MAN SAYS (AT NUCLEAR…)」という文字と共に、爆弾を食べようとしているパックマンがプラカードに描かれていたのです。私が感涙にむせんだのは言うまでもありません。

奈良県　加門　崇生

わお。アメリカでの姿が目に浮かぶ。向こうでは"パックマンする"という新造語があったネ。　(マッコウ)

◀北海道　角谷勝寺

◀新潟県　木村和泉

▶神奈川県　鈴木紳

▲東京都　原冬樹

NG・TALKは、全国ネットでむすぶコミュニケーションスペースだ。普段の事、学校やゲームの事、いろんな楽しいお便りを待っているよ。

触れるビデオゲームを目指して

約一年前、新製品のポスター制作にあたり、私たちはとびっきりおもしろいアイディアを考えました。それは、ビデオゲームの世界を立体のミニチュアセットで作ってしまったらどんなに楽しいだろうというアイディアでした。この発案に、スタッフ全員が大いにのり、模型作りのうまい優秀なスタッフまで加えて作業が開始されました。

こうして生まれたのが、(NG読者なら良く御存知の、)ドルアーガのポスターだったのです。この制作期間の二ヵ月は私たちにとって素晴しくステキな二ヵ月でした。自分たちの手でミニチュアの世界をつくり、そしてその世界の中で、いろいろな怪物やギルを演技させることは、やった人でなければ解らない、とっても楽しい体験だったのです。

さて、このポスター制作作業中に、またもやおもしろいアイディアが生まれたのです。「このミニチュアセットでゲームができたらきっとおもしろいよ。触れるビデオゲームだぜ。」

ボードゲーム「T of D(タワーオブドルアーガ)」とは…

※写真はダミーであり、実際の商品とは一部異なります。

ボードゲーム「ドルアーガ」のアイディ
あのジオラマ制

FANTASY B

そのときから、ビデオゲームのボードゲーム化が進められました。プランナーのFさんは「今のおもちゃ屋さんで売っているものはほとんど双六だ。このゲームは本当のRPGにしたい。それも、シミュレーションゲームのようなルールの複雑なものではなく、誰にでも解る形にしよう。」デザイナーのS君は「6枚のマルチボードで迷路の設定を自由に変えられるようにしましょう。何度遊んでも楽しくなりますよ。それにキャラクター。宝物やモンスターのカードは見ているだけで楽しいものにしましょう。」模型のA君は「動かすコマがプラスチックじゃ雰囲気が出ませんよ。やっぱりメタルフィギュアにしましょう。」これらのアイディアをすべてまとめたディレクターのOさんは「おもしろいものになりました。家族や友達といっしょに遊ぶときは、このボードゲームが最適でしょう。」と語っています。ゲーム大好き少年の必須アイテムが、また一つ誕生したのです。

ボードゲーム「タワーオブドルアーガ」
マルチボード・メタルフィギュア入り
定価3600円
全国有名玩具店・デパート・量販店玩具売場にて発売中。

FROM STAFF

嫁さんが、お産のために実家へ帰ってしまった。一年数ヵ月ぶりの独身生活。妙にそわそわと落ちつかない。外食ばかりだとお金もかかるんで、あやしげな料理を自分で作って食している。やってみると楽しい。ただ、やたらに量を作り過ぎて、食べきれなくて困っている。
どんなお子か楽しみだ。嫁さんにはラッコの子を希望しておいたのだが。
（惑）

冬物を出していたら高校の時の服が出てきた。ちょっと着てみると「あらぴったり」。体形は変わってないけれどこの姿で、?年前の教室に戻ったらやっぱり異和感あるのかな――?
（マッコウ）

あっという間に秋がきた。ぼくはひとつ歳老いた。
（富士）

大工・植木・仕掛人・はたまた歌もうたえるサラリーマンこと穴田です。
幕末の青春をこよなく愛し、一日一合のお米と二合のウーロン茶で日夜戦い続けております。
NGのスタッフから文句を言われ会社の上司から文句を言われ、それでも日々健康に日夜、悪人達をこらしめています。
提供はナムコ印の龍馬くんでした。
（穴ボー）

今、本社五階の窓から矢口の町並をみている。日本でも有数の資産家の集まる住宅街「矢口」は実に美しい町だ。ダルメシアンを従えた、どこかの令嬢が朝の散歩をしている。その横をベンツやBMWがポプラ並木に沿って軽いエキゾーストをたてて走っていく。
ブルマンの香りのする街「矢口」は西新井・北千住と並ぶ夢のアヴェニューなのだ。
（フィクション・古川）

もうモトスにチャレンジしてみました? この時期発売のビデオゲームのスタッフに夏休みなんかありません。海や山にどっとくり出した観光客を下宿のテレビで眺めつつ〝モトスのバカ〟なんて吐息したものです。でも秋の風の吹き始めた頃モトスは生まれました。女の子です。乙女座生まれのモトスを可愛いがってね。
（モトス・ビジュアルデザイナーS）

秋です。ファンタジーが似合う季節になっちゃった。ゲーム少年、少女達、おシャレしてる?いっぺんゲーム少女達のファッションの特集なんてしてみたいにゃあ。きっと、おもしろく、お茶目に、おシャレな格好をしてくれるにちがいない。写真待ってます。
（KOSU）

年2回ある交通安全週間というものは、我々ドライバー、ライダーにとってこれ程うっとうしいものはない。あれだけの警官を動員させる金と暇があるなら、もっと道を（歩道、自転車道も含む）を整備してほしいものだと思いつつ、毎回おびえながら通勤している毎日であった。
（キップぎらいのROCK'N★EDITER）

フッフッフッ、とうとう食欲の秋がやってきた、私の季節でいっ。エアロビクスでスマートになった私はすっかり油断して地酒と飽食の日々を送っている。今お気に入りは「チュンチュンお宿」（正式には「すずめのお宿」という。）そこの**〝わらすぼ〟**という深海魚の顔をした干物が私の上司に似ている。言っておくが上司とは主婦Aです。
（まかちゃん）

今号は、バラエティ豊かな商品が続出し、ちょっとした紹介だけですぐ紙面はいっぱいになってしまいました。ページ数の都合で、どうも説明不足で消化不良ぎみになってしまうNGですが、増ページへの道は厳しくこうなってしまう現実をお許し下さい。
と、NGだけでもたいへん苦労している私達の目の前に、「オールアバウトナムコ」なんて本が届いた。ガーン。ついに出来たか…。本業の出版社の方々のフットワークの良さに脱帽しつつも、ちょっとくやしい今日この頃です。
（編集長UNI）

★プレゼント情報

⊙P22・P23にご紹介した、ナムコキャラクター玩具を抽選で、各10名様にプレゼント。ハガキに希望の商品（①フライングJ飛行機②Bカイト③ゲーム盤）一つを書いて、NG編集室**「キャラ玩」**係まで。〆切は11月10日。
⊙P23の「オールアバウトナムコ」、これも抽選で3名様にプレゼントします。ご希望の方は、NG編集室**「AAナムコ」**係まで。〆切は11月10日。
（尚、プレゼント一つについて一人一枚限りにしてね。二枚以上は無効だよ。自分の住所氏名も忘れずにね。）

NG第11号
昭和60年10月25日発行
●発行
株式会社ナムコ
NG編集室
〒146東京都大田区矢口2-1-21

NG12号は 1月25日発行予定です。

〈ナムコオリジナルグッズ入手方法〉

申し込み方——今回より郵便振替だけになりました。

①このページの品名と裏の写真をよく見て、注文する商品を決めて、**合計金額**を出します。
(※**郵便手数料**も合計するのを忘れずに!)

②お金を持って郵便局へ行き、**「振替用紙」**をもらい、下記のことを記入して下さい。

●**口座番号の欄/東京5-193008**　●**加入者の欄/㈱ナムコ**
●**振込者の欄/あなたの住所・氏名・電話番号**(絶対記入!)
●**裏の通信欄/注文商品・個数・サイズ・合計金額**を明記。
(※これを忘れると商品が送れなくなってしまいます。)

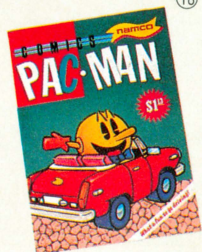
③全ての記入が済んだら、「振替用紙」を窓口へ提出して、お金を払う。商品は2～3週間位で届きます。
※尚、切手による受付はしておりません。

〈郵送先〉
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5㈱ナムコ
社長室事業課キャラクター商品係
〈お問い合わせ〉(03)756-2311

		品名	価格	数量	金額
★	1	バラデューク下敷き	200		
	2	メトロクロス下敷き	200		
	3	ディグダグII下敷き	200		
	4	ポストカードセット(6枚組、Mクロス、ドルアーガ他)	300		
	5	ピクパク 下敷き	200		
	6	ピクパク 便せん	200		
	7	ピクパク 封筒	200		
	8	ピクパク シール	100		
	9	ピクパク パスケース	250		
	10	ピクパク〝ゴンザレス〟バッヂ	200		
	11	ピクパク〝マリア〟バッヂ	200		
	12	ピクパク〝トメIII〟バッヂ	200		
	13	ピクパク レーベルブック	150		
	14	ピクパク カンパンケース	350		
	15	ピクパク トレーナー(L·M·S/黄・クリーム)	3,800		
	16	パックマントレーナー(L·M·S)	3,900		
	17	パックマンカンペンケース	350		
	18	パックマンノート	250		
	19	パックマンフロートキーホルダー(赤・青・黄・白)	350		
	20	パックマンコースター	250		
	21	パックマンTシャツ(フリーサイズ)	1,800		
★	22	ゼビウス Tシャツ(フリーサイズ/ピンク・ブルー・グリーン)	2,300		
★	23	ナムコ Tシャツ	1,800		
	24	マッピー Tシャツ(L·M·S)	1,500		
	25	マッピー パスケース	250		
	26	マッピー 下敷き	200		
	27	マッピー 便せん	200		
	28	マッピー 封筒	200		
	29	マッピー バッヂ	200		
	30	マッピー シール	100		
	郵送手数料	商品代金5,000円以下	400		
		商品代金5,001円以上	700		
			合計		

★印は新製品です。

※郵送手数料は必要です。お忘れなく。

★NEW GOODSは①, ㉒, ㉓。

How can I get NG?

NGの入手方法

知ってる人にはおなじみのＮＧも、ある日突然出合った人にとっては不思議なモノ。街に出没するＮＧを偶然手にした人々から、お問い合せが増えている。そこで久々にＮＧ入手方法を公開しましょう。

１．まず、ＮＧとは何か

ＮＧとは、ナムコが３ヶ月に１回、年に４回発行しているミニコミ誌です。月刊と思ってる人もいるみたいだけど季刊だよ。

２．ＮＧを手に入れるには

２つの方法があります。

その① ナムコ直営のゲームセンターでもらう。

ナムコの直営店は全国津々浦々にあり、約300店舗あります。直営店には〝プレイシティキャロット〟とか〝ビッグキャロット〟という名がついていることが多いので目安にしてね。具体的には、ＮＧのロケ紹介のページで紹介したようなお店。これらの直営店で無料で配布しています。でも部数が少ないので、すぐ品切れになってしまうので気をつけてね。(といって発行日当日にもらいに行くと、地方の場合、送れて届くのでまだ最新号がなかったりします。ゴメン。だから発行日後の１週間位の間に勝負の日が訪れるでしょう。発行日は、1,4,7,10月の25日の予定デス。)

その② 編集室に直接申込む。

この方法は確実だけど、ちょっと費用がかかり、手元に届くまで２週間程かかります。でも申込み方法は簡単。封筒に250円分（送料実費170円分＋手数料80円分）の切手を入れて、裏に自分の住所、氏名、電話番号を書き、下記の宛先まで送ればいいのです。尚、お送りしているのは最新号のみ。バックナンバーはありません。

〈宛先〉〒146 東京都大田区矢口２－１－21
㈱ナムコＮＧ編集室「ＮＧ送ってね」係

あと、編集部への電話による御質問は、ＮＧ誌に関するものだけにして下さい。ゲームテクのことはお答えできないのでカンベン。というわけで、皆さんとのキズナはお便り。マッコウはじめ、スタッフに、お便りドシドシ下さいね。待ってます。

ドロボー発見 撃退！

表賞状モンのワン君登場

「なんだ、ただの犬のぬいぐるみか。」と侮るなかれ。ポケーとしてるようだが、君達の貴重品と安全を守ってくれる忠実かわいいヤツなのだ。その名も「御用だ！」。

例えばキミが命の次に大切にしているFCカセットのそばにこれを置く。キミが部屋を留守にしたすきに、弟がゼビウスをこっそり持ち出そうなんてしようものなら……「ピ〜〜〜〜！」けたたましいブザーが部屋じゅうに鳴り響き、弟はびっくりしてカセットを放り出し逃げてしまうだろう。というのは本来の使い方ではないけどね。

ぬいぐるみの中味はとても科学的。検出範囲内に侵入者が入ると、超音波で検出し警報ブザーを発する、実は防犯ロボットなのだ。

一家に一匹。ドロボーを「御用だ」と見事お縄にしてくれる「御用だ！」は、一九、八〇〇円でナムコから11月に発売でーす。

NG 第11号 昭和60年10月25日発行 発行(株)ナムコNG編集室 〒146 東京都大田区矢口2-1-21

namcot

クーソーは、頭のコヤシです。

PAC-LAND

11月新発売

BurgerTime

©DATAEAST CORP

10 パックランド

迷子の妖精と冒険旅行に出かけるパックマン。この国では不思議なことが当りまえ。行く手をジャマするモンスターをこらしめて、ラン&ジャンプ。

¥4,500

11 バーガータイム

名コック、ピータペッパー登場。コショーをうまく振りかけて、敵の動きを止めろ。皿の上に材料を落とせば、ハンバーガーの完成はもうすぐだ。

¥4,500

ファミリーコンピュータ™用カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07トルアーガーの塔 08ワープマン 09バトルシティー

12月発売予定 本格的スターアドベンチャーゲーム スターラスター

※全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリーコンピュータTMは任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2−8−5 TEL.03(756)7651